



Actes des congrès de la Société française Shakespeare

23 | 2005
Shakespeare et le jeu

« The varnish of a complete man » : Shakespeare et l'Homo Ludens

Guillaume Winter



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/shakespeare/714>
DOI : 10.4000/shakespeare.714
ISSN : 2271-6424

Éditeur

Société Française Shakespeare

Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2005
Pagination : 201-214
ISBN : 2-9521475-2-3

Référence électronique

Guillaume Winter, « « The varnish of a complete man » : Shakespeare et l'Homo Ludens », *Actes des congrès de la Société française Shakespeare* [En ligne], 23 | 2005, mis en ligne le 01 janvier 2007, consulté le 26 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/shakespeare/714> ; DOI : 10.4000/shakespeare.714

Shakespeare et le jeu



actes du Congrès

organisé par la

SOCIÉTÉ FRANÇAISE SHAKESPEARE

les 10, 11 et 12 mars 2005

textes réunis par

Pierre KAPITANIAK

sous la direction de

Yves PEYRÉ

COMITÉ SCIENTIFIQUE :

Margaret Jones-Davies
Gisèle Venet
Jean-Marie Maguin
Yves Peyré
François Laroque
Pierre Kapitaniak

COUVERTURE :

Edouard Lekston, *King and Kusun*, 2005
edlek@free.fr

conception graphique et logo
Pierre Kapitaniak

© 2005 Société Française Shakespeare
Institut du Monde Anglophone
Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle
<http://recherche.univ-montp3.fr/SFS/>
5 rue de l'École de Médecine
75006 Paris

ISBN 2-9521475-2-3

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous les pays

« THE VARNISH OF A COMPLETE MAN » : SHAKESPEARE ET L'*HOMO LUDENS*

Guillaume WINTER

À une époque où jeux et sports envahissent les sphères politique et religieuse, le théâtre de Shakespeare propose un reflet souvent plus léger du jeu sous Élisabeth et sous Jacques I^{er}. La métaphore ludique traverse l'oeuvre du dramaturge et s'insinue dans les recoins des soliloques les plus connus (« there's the rub »). Elle vient soutenir l'argumentation tactique et militaire dans les pièces historiques, où le jeu de dés représente la forme de hasard par excellence, mais aussi d'audace dans ce que son issue a d'inattendu. Quelle est donc chez Shakespeare la définition de ce « complete man » dont parle Don Armado (*Love's Labour's Lost*, I.ii.43-4) ? Héritier du *Courtisan* de Castiglione, fin rhéteur et fin duelliste ? Cet article se propose d'étudier, dans un premier temps, la place du jeu de dés dans le bagage du « complete gentleman », puis l'importance et la pertinence de la métaphore ludique dans *Henry V*, où le champ de bataille devient métaphoriquement un champ de jeu.

At the turn of the 17th century, games and sports were at the heart of sometimes heated religious and political controversies. The use of play and games in Shakespeare, however, is generally not historicized but remains metaphorical. Play images are peppered throughout his works, even in some of the best-known soliloquies ("there's the rub"). The persistence of such imagery is particularly conspicuous in historical plays, where the battlefield becomes a playground, and where throwing dice amounts to giving away one's fate to fortune. In this article, I first put Don Armado's words ("the varnish of a complete man") to the test of historical writings to try and determine their connotative meaning. I then concern myself with the presence of the play and game metaphors in Henry V, and I argue that two conceptions of play are set at odds: agôn and alea.

MOTH. How many is one, thrice told ?

ARMADO. I am ill at reckoning. It fitteth the spirit of a tapster.

MOTH. You are a gentleman and a gamester, sir.

ARMADO. I confess both. They are both the varnish of a complete man.

MOTH. Then I'm sure you know how much the gross sum of deuce-ace amounts to.

ARMADO. It doth amount to one more than two.

MOTH. Which the base vulgar do call three.

ARMADO. True.

(I.ii.37-46)¹

Ce passage amusant entre Moth et Don Armado à l'Acte I de *Love's Labour's Lost* présente une vision ironique et paradoxale du joueur à l'époque élisabéthaine, mais pas tant qu'il y paraît. La première question qui vient à l'idée à la lecture de ce dialogue est la

¹ Toutes les références aux œuvres de Shakespeare sont tirées de *The Norton Shakespeare, Based on the Oxford Edition*, éd. Stephen Greenblatt, New York et Londres, Norton, 1997.

suivante : pouvait-on être tout à la fois « a gentleman » et « a gamester » ? Mais surtout, le bagage du « complete man » dont parle Don Armado comprenait-il un entraînement régulier aux jeux de cartes et de dés, généralement ceux pratiqués par un « gamester » ? En effet, l'expression « deuce-ace » utilisée ici fait référence à un lancer de dés, dont le résultat serait un as et un deux. Il est important de savoir qu'à l'époque de Shakespeare le terme « gamester » est bien souvent un terme péjoratif, qui désigne celui qui s'adonne d'une manière irraisonnée à des jeux où souvent intervient le hasard, jeux qui font bien sûr l'objet de paris. Cette double signification du terme est bien présente dans l'introduction de Charles Cotton à son ouvrage *The Compleat Gamester* (1674), qui explique les règles de toutes sortes de jeux :

let me advise you, if you play (when your business will permit) let not a covetous desire of winning another's money engage you to the losing of your own ; which will not only disturb your mind, but by the disreputation of being a gamester, if you lose not your estate, you will certainly lose your credit and good name, than which there is nothing more valuable².

Les jeux de hasard, et particulièrement le jeu de dés, seraient donc partie intégrante de la vie d'un homme accompli, si l'on en croit Don Armado. Comment tenter de vérifier ou de contredire cette affirmation ? Il nous faut pour cela consulter principalement trois auteurs de la période, dont bien sûr Henry Peacham, auteur du *Compleat Gentleman*, ouvrage qui parut pour la première fois en 1622 et qui fut par la suite maintes fois réédité, rencontrant un grand succès, ainsi que l'ouvrage que Jacques I^{er} écrivit pour son fils, *Basilikon Doron*, qui reprend de nombreux préceptes des éducateurs du milieu du XVI^e siècle.

Dans l'ordre chronologique cependant, Roger Ascham, théoricien de l'éducation, professeur particulier de latin et de grec de la jeune Élisabeth, publie en 1570 *The Scholemaster*, livre qui présente de nouvelles méthodes d'apprentissage et d'éducation. L'homme idéal doit

² Charles Cotton, *The Compleat Gamester*, Londres, R. Cutler, 1674, p. 7.

parfaitement maîtriser le latin, mais il doit aussi choisir ses passe-temps parmi les suivants :

to ride cumlie, to run faire at the tilte or ring : to plaie at all weapones : to shote faire in bow, or surelie in gon : to vault lustely : to runne : to leape : to wrestle : to swimme : To daunce cumlie : to sing, and playe of instrumentes cunnyngly : to Hawke : to hunte : to playe at tennes, & all pastimes generally, which be ioyned with labor, vsed in open place, and on the day light, conteyning either some fitte exercise for warre, or some pleasant pastime for peace, be not onelie cumlie and decent, but also verie necessarie, for a Courtlie Ientleman to vse³.

Non seulement le jeu de dés n'est pas mentionné (il est pratiqué à l'intérieur et ne permet aucun exercice ni du corps ni de l'esprit), mais il appartiendrait plutôt à la catégorie des passe-temps qui seraient, pour ainsi dire, « not decent ».

Dans *Positions* (1581), Richard Mulcaster propose un programme d'éducation dans lequel il détaille les enseignements qui doivent être dispensés pour faire des jeunes gens des citoyens sages et cultivés. Il n'oublie pas qu'une forme de divertissement est essentielle dans tout apprentissage car il permet aux élèves de reposer leur esprit de temps à autre. Cependant, il ne préconise que la pratique d'activités physiques, qu'il conseille également aux hommes sains du royaume. Il n'est nullement question d'activités ludiques proprement dites mais de marche, de course, de saut, de nage, d'équitation, de chasse, de tir à l'arc, autant d'activités qui développent et entretiennent le corps. Le seul divertissement ludique que conseille Mulcaster n'en est pas vraiment un : l'escrime permet certes de s'amuser, mais c'est aussi et surtout un moyen de se défendre contre un ennemi éventuel : « [it is to be used] *warlike* for valiauntnesse in arms, and actiuitie in the field, *gamelike* to winne garlands and prices, and to please the people in solemne meetinges : *Physicklike* to purchase therby a good hauiour of body and continuance of health⁴ ».

³ Roger Ascham, *The Scholemaster* (1570), éd. William Aldis Wright, Cambridge, C.U.P., 1904, p. 217.

⁴ Richard Mulcaster, *Positions, Wherin those primitive circumstances be examined, which are necessarie for the training up of children, either for skill in their booke, or health in their bodie* (1581), éd. Robert Herbert Quick, Londres, Longmans, Green, & Co., 1888, p. 78.

L'ouvrage qui, de par son titre et son but, nous fournit la vision la plus précise est probablement *The Compleat Gentleman*. Henry Peacham y dresse un inventaire de ce qu'il faut faire, selon lui, pour être un gentilhomme accompli. Il faut posséder une bonne rhétorique à l'écrit comme à l'oral, apprendre l'histoire, la géographie et la géométrie, mais aussi dominer des disciplines artistiques telles que la poésie, la musique, le dessin ou la peinture. Viennent ensuite les activités où le corps est mis à l'épreuve (« Of exercise of the bodie »). Parmi celles-ci, on retrouve certaines activités physiques mentionnées par Mulcaster, avec une insistance toute particulière sur l'art de l'équitation, loué entre tous, et sur celui de la chasse, au faucon ou avec des chiens. Un homme accompli doit aussi voyager, défendre vaillamment son pays lors d'une guerre, et enfin savoir manier l'hameçon avec dextérité. L'utilité en cas de conflit majeur est une fois de plus ce qui gouverne le choix des activités physiques mentionnées (« [swimming is] very requisite in euery Noble and Gentleman, especially if he looketh for employment in the warres⁵ ») ainsi que le fait qu'elles constituent un élément d'équilibre pour l'homme : « the mind from the Ability of the Body gathereth her strength and vigor⁶ ». Surtout, contrairement au jeu tant décrié, elles sont des passe-temps honnêtes, « honest recreation⁷ », par opposition à « unlawful recreation », expression que l'on trouve partout à l'époque, notamment dans les sermons des puritains et plus particulièrement des sabbataires. Ici, les activités recommandées n'ont d'autre fin que leur pratique même, qui rend l'homme plus vigoureux, et lui permettent de conserver « mens sana in corpore sano ». Ainsi il n'est fait nulle mention du jeu de dés chez Peacham, ce qui nous indique bien que la remarque de Don Armado était ironique.

Le jeu, pour déconseillé qu'il soit, reste à la Renaissance une activité honnête tant qu'il n'est pas un jeu d'argent. On distingue d'ailleurs « playing » et « gaming », comme le précise Sir John

⁵ Henry Peacham, *The Compleat Gentleman*, Londres, Francis Constable, 1627 (1622), p. 189.

⁶ *Ibid.*, p. 186.

⁷ *Ibid.*

Harington, dans *A Treatise on Play* (1597)⁸. Le jeu est souvent perçu comme une activité qui s'oppose au travail en ceci qu'il ne sert qu'à se divertir et qu'il est improductif. Les définitions d'historiens et de sociologues modernes peuvent nous aider à cerner de manière plus précise la chose ludique, et nous amènent à observer l'époque de Shakespeare sous un nouveau jour. Pour Johan Huizinga, dans *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*,

Sous l'angle de la forme, on peut [...] définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel⁹.

Huizinga définit le jeu comme « une action dénuée de tout intérêt matériel », et exclut de fait les jeux de hasard comme les dés où les joueurs parient de fortes sommes et qui sont précisément appréciés parce que l'on peut y gagner de l'argent. Ils n'en restent pas moins des jeux. Roger Caillois fournit une définition moins étroite du jeu, qui est pour lui une activité :

1° - *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;

2° - *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

3° - *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine lassitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;

4° - *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;

⁸ Sir John Harington, *A Treatise on Play* (c.1597), in *Nugae Antiquae: Being a Miscellaneous Collection of Original Papers, in Prose and Verse*, éd. Thomas Park, 2 vol., Londres, Vernor & Hood, 1804. La définition du jeu selon Harington à la fin du xvi^e siècle est héritée des philosophies antiques : « [play is a] spending of the tyme eyther in speeche or action, whose only end is a delyght of the mynd or speryt », vol. 1, p. 188.

⁹ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Paris, Gallimard, 1995 (1938, trad. 1951), p. 34-35.

5° - *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

6° - *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante¹⁰.

C'est le « déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs » que stigmatisent tous les farouches opposants au jeu de dés, que celui-ci se déroule à la cour ou dans une taverne mal famée. On remarque ainsi à la fin du xvi^e siècle et au début du xvii^e une tentative conjuguée des autorités religieuses et politiques d'endiguer l'engouement pour les jeux d'argent. Les puritains comme Northbrooke ou Stubbes s'en donnent à cœur joie et attribuent au diable l'invention du jeu de dés¹¹. Les nombreuses lois de l'époque ne font en fait que reprendre des lois antérieures, telle une proclamation d'Henri VII en 1503 qui elle-même rappelle une législation déjà en vigueur. Certaines activités sont encouragées les jours de fête, mais pas les jeux :

servants and labourers [...] shuld haue bowes & arrowes, and vse the same the Sondayes and other festiual dayes, and vtterly leaue playeng at the balles, as wel handball as foteball, and other games called coytes, dyce, bowling, & kailes, and other such vnthryfty games, and that the sheriffes, mayres, baylyffes, and constables, shal haue power to arrest al that doth contrarie¹².

On peut remarquer que cette loi s'adressait aux citoyens les plus pauvres. Ceux qui occupaient une position plus élevée dans la société n'étaient pas concernés. À l'époque d'Élisabeth, un nouveau pas fut franchi avec la décision, en 1576, de permettre l'ouverture à Londres de maisons de jeu et de terrains de boules tout à fait légaux, contrôlés par les autorités, ce qui permit de tirer profit de divertissements soi-disant interdits mais appréciés de tous :

seyng the inclination of menne to be geuen and bent for the aforesayd pastymes and playe, and that secretlye or openlye they do commonly

¹⁰ Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1998 (1958), p. 42-43.

¹¹ Voir à ce sujet mon article, « "In the suburbs of your good pleasure" : les lieux de plaisir à Londres à la fin du xvi^e et au début du xvii^e siècles », in F. Laroque et F. Lessay (éds.), *Enfers et délices à la Renaissance*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2003, p. 31-41.

¹² *Proclamation by Henry VII against unlawful games at Christmas, A. D. 1503.*

playe, and that no penaltye of the lawes or statutes aforesayd hath heretofore restrayned them¹³.

N'étaient admis dans ces maisons que des personnes possédant une fortune personnelle suffisante ou des propriétaires terriens. Les clients devaient respecter certaines règles, comme s'abstenir de tout juron ou blasphème. Les amateurs de jeu qui avaient l'habitude de se retrouver dans les tavernes les plus acceptables se pressèrent donc vers ces endroits permissifs, ce qui rapporta une somme considérable aux propriétaires mais aussi à certains favoris de la reine qui se partageaient les taxes prélevées dans ces établissements :

Gaming-houses and bowling-alleys were licensed, bales of dice were approved and sealed, and playing-cards were sold — all under monopolies granted by royal patents, so that the protection of gaming yielded a good revenue to favourites of the Queen¹⁴.

Qu'en était-il à la cour ? Les préceptes décrits dans les ouvrages que nous avons cités étaient-ils vraiment suivis ? En réalité, la plus grande hypocrisie régnait puisque, en même temps que l'on interdisait ou déconseillait aux petites gens les jeux de hasard et d'argent, ceux-là mêmes étaient les plus appréciés. On en veut pour preuve un témoignage datant de 1577. John Northbrooke, dans un livre où il fustige tour à tour les dés, la danse et le théâtre, se permet de conclure son chapitre sur les dés par une remarque cinglante destinée aux grands de ce monde qui, selon lui, ne sont pas assez sévères avec les joueurs, parce qu'eux-mêmes ne peuvent s'empêcher de jouer. C'est donc aux hommes de foi de dénoncer cette pratique :

this arte is the mother of lies, of periuries, of theft, of debate, of iniuries, of manslaughter, the very invention of the Diuels of hell. An arte altogether infamous, and forbidden by the lawes of all nations. At this daye this is the most accustomed pastime that Kings and noble men use¹⁵.

¹³ P.R.O. Patent Roll, 18 Eliz., pt. 1, m. 31, cité par Frank Aydelotte, *Elizabethan Rogues and Vagabonds*, Oxford, O.U.P., 1913, p. 104.

¹⁴ Aydelotte, *op. cit.*, p. 103.

¹⁵ John Northbrooke, *A Treatise wherein Dicing, Dauncing, Vaine playes or Enterludes with other idle pastimes commonly used on the Sabbath day, are reprovred by the Authoritie of the word of God and auntient writers*, Londres, H. Bynneman, 1577, p. 102.

Jacques 1^{er} se fait moins hypocrite et plus réaliste que ses prédécesseurs dans son *Basilikon Doron*, tout en se dédouanant d'éventuels moments de faiblesse et d'oisiveté. Il fournit un témoignage de premier ordre sur ce qu'il appelle les « sitting house-pastimes » :

yet can I not vtterly condemne them ; [...] I will not therefore agree with the curiositie of some learned men in our aage [sic], forbidding cardes, dice, and other such like games of hazard ; [...] no man goeth to any of these playes, to cleare any obscure trewth, but onely to gage so much of his owne money, as hee pleaseth, vpon the hazard of the running of the cardes or dice, aswell as he would doe vpon the speede of a horse or a dog, or any such like gaigeour : And so, if they be vnlawfull, all gaigeours vpon vncertainties must likewise be condemned : Not that thereby I take the defence of vaine carders and dicers, that waste their monye, and their time (whereof fewe consider the pretiousnesse) vpon prodigall and continuall playing : no, I would rather allow it to be discharged, where such corruption cannot be eschewed. But only I cannot condemne you at some times, when ye haue no other thing adoe (as a good King will be seldome) and are wearie of reading, or euill disposed in your person, and when it is foule and stormy weather ; then, I say, may ye lawfully play at the cardes or tables : For as to dicing, I thinke it becommeth best deboshed souldiers to play at, on the head of their drums, being onely ruled by hazard, and subject to knauish cogging. And as for the chesse, I think it ouer fond, because it is ouerwise and Philosophicke a folly : For where all such light playes, are ordained to free mens heades for a time, from the fashious thoughts on their affaires ; it by the contrarie filleth and troubleth mens heades, with as many fashious toyes of the play, as before it was filled with thoughts on his affaires¹⁶.

À la cour, rares étaient ceux qui jouaient pour le plaisir. On sait qu'Henri VIII alla même jusqu'à parier des titres de noblesse avec des membres de son entourage. On jouait surtout aux cartes et aux dés lorsqu'il pleuvait ou pendant la période des fêtes de fin d'année, période où le *Groom Porter* était chargé de veiller au bon déroulement des jeux d'intérieur pour Élisabeth et ses courtisans. Au rang des jeux favoris se trouvaient les dés, les cartes, le billard, les échecs et les dames. Certaines anecdotes évoquent même des dés pipés, spécialement prévus pour la reine pour ne pas risquer de la vexer, si bien qu'elle finissait toujours par l'emporter.

¹⁶ Johann P. Sommerville, éd., *Basilikon Doron* (édition de 1603), in *King James VI and I : Political Writings*, Cambridge, C.U.P., 1994, p. 56-57.

La tâche du *Groom Porter* ne se limitait pas à l'organisation de jeux à la cour. Il était aux jeux d'argent ce que le *Master of the Revels* était aux pièces de théâtre. Lui seul pouvait autoriser l'ouverture d'une maison de jeu. Les pièces de théâtre étaient lues avant représentation et, en cas d'avis favorable, le sceau du *Master of the Revels* était apposé sur leur dernière page. Il en était de même pour les cartes et les dés, qui devaient passer entre les mains du *Groom Porter* ou de ses employés afin que des vérifications nécessaires soient faites, car de nombreux paquets de cartes truquées ou de dés pipés étaient alors en circulation. Le *Groom Porter* fut donc autorisé à faire la chasse aux dés pipés et aux cartes truquées :

[The 1596 act] enabled him or his deputies to search gaming-houses, in order to discover violations either of the law or of his patent, and directed that no dice-makers (who, says the patent, are responsible for most of the cozenage) should make or sell any dice not examined and sealed by the said Thomas Cornwallis¹⁷.

La vente de cartes truquées et de dés pipés constituait un véritable commerce qui, selon plusieurs sources de l'époque¹⁸, était organisé par les vendeurs eux-mêmes. De très fortes sommes pouvaient ainsi être demandées pour confectionner des dés pipés, dans la mesure où ceux-ci rapporteraient gros au tricheur.

Après ce rapide examen de la place du jeu de dés dans la société élisabéthaine, j'aimerais maintenant en venir à la présence de cette forme ludique chez Shakespeare, et plus précisément à la place du jeu dans *Henry V*, où l'on observe la persistance de ce que l'on pourrait appeler après Jacques Henriot « la métaphore ludique¹⁹ ».

« Slave, I have set my life upon a cast, / And I will stand the hazard of the die » (v.iv.9-10). Cette citation de *Richard III* souligne la parenté qui existe entre stratégie militaire et jeu, dans ce cas plus précisément jeu de hasard ou, étymologiquement, d'*alea*, qui signifie

¹⁷ Aydelotte, *op. cit.*, p. 106-107.

¹⁸ Notamment Gilbert Walker, dans *A Manifest Detection of the Most Vyle and Detestable Use of Dice Play* (1532), éd. J. O. Halliwell, Londres, The Percy Society, 1850.

¹⁹ Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer, La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989.

aussi le jeu de dés, dans *alea jacta est* par exemple. Cette parenté, Johan Huizinga l'a bien montrée dans *Homo Ludens*, dans le chapitre « Le jeu et la guerre » : « la bataille, en tant que fonction de culture, suppose toujours des règles restrictives, [et] exige, jusqu'à un certain point, la reconnaissance d'une qualité ludique²⁰ ». La présence de la métaphore ludique sur le champ de bataille étonne par son caractère à la fois répétitif et varié dans *Henry v*, où Shakespeare développe aussi la dimension protéenne du roi qui, tel un acteur, change souvent de peau. Presque toutes les formes de jeu semblent ainsi présentes dans cette pièce, selon les grands axes définis par Roger Cailliois dans *Le Jeu et les hommes : agôn, alea, mimicry, et ilinx* « selon que prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige²¹ ». Le champ de bataille, qui se confond avec la scène, nous est tout d'abord présenté comme un « cock pit » (PROLOGUE, 11), qui annonce le combat sanglant qui se tiendra sur le champ de bataille d'Azincourt. La guerre prend la forme codifiée du jeu théâtral, avec l'unité d'espace fournie par la scène clairement délimitée. C'est aussi un jeu costumé. En effet, dans la première partie d'*Henry iv*, Shakespeare nous explique que sur un champ de bataille, l'habit de roi est parfois lourd à porter, tant et si bien que se met en place un jeu de dupes, pour lequel plusieurs soldats portent la même tenue que le souverain. Tout n'est qu'apparence, et le « jeu » consiste à retrouver la véritable identité de celui qui se cache sous un éventuel déguisement :

DOUGLAS. Now, by my sword, I will kill all his coats !
 I'll murder all his wardrobe, piece by piece,
 Until I meet the King. (IHIV, v.iii.26-28)

DOUGLAS. Another king ? They grow like Hydra's heads.
 I am the Douglas, fatal to all those
 That wear those colours on them. What art thou
 That counterfeit'st the person of a king ?

KING HENRY. The King himself, who, Douglas, grieves at heart
 So many of his shadows thou hast met
 And not the very King. (v.iv.24-30)

²⁰ Huizinga, *op. cit.*, p. 151.

²¹ Cailliois, *op. cit.*, p. 47.

Dans *Henry v*, les jeux de rôles auxquels le roi s'est livré depuis *I Henry IV* ont brouillé les frontières entre le jeu et le sérieux. Ces frontières sont aussi difficilement perceptibles dans la guerre, qui est plusieurs fois assimilée à un jeu dans cette même pièce, où les balles de tennis que le Dauphin offre à Harry pour le railler autant que pour le défier sur le terrain martial sont renvoyées avec une extrême vigueur (I.ii.259-297). La partie peut commencer, c'est au roi d'Angleterre de servir, et il va envoyer ces balles comme autant de boulets de canon : « this mock of his / Hath turned his balls to gunstones » (I.ii.281-282). Le mot *mock*, qui correspond à l'offense ressentie par le jeune souverain après s'être fait tourner ainsi en ridicule, sonne déjà comme son premier service dans cette sanglante partie qu'est la guerre. En effet, la répétition de ce terme lui confère un statut d'onomatopée vide de sens mais dont la sonorité évoque le bruit de la balle frappée par les boyaux tendus de la raquette :

many a thousand widows
Shall this his mock mock out of their dear husbands,
Mock mothers from their sons, mock castles down (I.ii.284-286)

Harry fait savoir qu'il ne sera pas un « mock king », bien au contraire : c'est par sa brillante réponse à cette moquerie qu'il s'affirme véritablement en tant que roi.

Si la guerre est un jeu, alors on peut y tricher. C'est la tactique choisie par le Dauphin, pour autant que l'on puisse qualifier cela de tactique. Les traîtres qu'il a corrompus sont chargés de lui faire gagner la partie en éliminant son seul adversaire. C'est sans compter sur la méfiance du roi anglais. Une fois les traîtres arrêtés, la partie semble équitable et la route sans obstacle :

Now, lords of France, the enterprise whereof
Shall be to you, as us, like glorious.
We doubt not of a fair and lucky war,
Since God so graciously hath brought to light
This dangerous treason lurking in our way
To hinder our beginnings. We doubt not now
But every rub is smoothèd on our way. (II.ii.178-184)

Une sorte de dédramatisation de l'épisode martial à venir s'opère par le truchement d'une métaphorisation ludique du cours guerrier. Harry

utilise ici le vocabulaire du jeu de boules, avec le terme « rub », que l'on retrouve dans le célèbre monologue d'Hamlet : « Ay, there's the rub » (III.i.67). Une interférence élisabéthaine vient donc se glisser dans la rhétorique du roi : au jeu de boules, très prisé à Londres à l'époque de Shakespeare²², les tricheurs pouvaient disposer de petits cailloux sur une partie du terrain pour faire dévier les boules de leur trajectoire. « A rub » constituait donc un obstacle de ce genre ou un petit trou dans le terrain.

Par la suite, le roi progresse rapidement sur le territoire français car il procède en respectant certaines règles du jeu guerrier, sûr qu'il est que le *fair play* lui facilitera la tâche :

we here give express charge that in our marches through the country there be nothing compelled from the villages, nothing taken but paid for, none of the French upbraided or abused in disdainful language. For when lenity and cruelty play for a kingdom, the gentler gamester is the soonest winner.
(III.vi.99-103)

Le recours répété à la métaphore ludique (« fair [...] war », « gentler gamester ») se constate même après la victoire écrasante à Azincourt :

When, without stratagem,
But in plain shock and *even play* of battle,
Was ever known so great and so little loss
On one part and on th'other ? (IV.8.106-109 ; c'est moi qui souligne)

Shakespeare semble avoir opposé dans sa pièce deux conceptions du jeu : l'*agôn* et l'*alea*. En effet, face à ce roi-stratège qui avance ses pions avec calcul, ne laisse pas de place au hasard et cherche à sublimer ses troupes dans l'affrontement, les Français sont présentés comme trop sûr d'eux et s'en remettant à la Fortune. C'est le jeu de dés qui va ainsi symboliser cet abandon de soi et ce refus d'entrer dans le combat, dans un jeu noble qui abolit tout hasard. Avant la bataille, les Français jouent aux dés des prisonniers qu'ils n'ont pas encore capturés. Leur légèreté contraste avec le sérieux des Anglais : « Who will go to hazard with me for twenty prisoners ? » (III.vii.79), « hazard » étant un jeu de dés très prisé à l'époque de Shakespeare. Peu après, le chœur se charge

²² Voir John Earle, *Micro-cosmographie or, a Piece of the World Discovered ; in Essayes and Characters*, Cambridge, C.U.P., 1903 (1628), p. 80.

de nous rappeler la prétention des Français : « The confident and overlusty French / Do the low-rated English play at dice » (IV.O.18-19). « Low-rated » signifie non seulement « méprisés » mais indique aussi et surtout que les Anglais en tant qu'enjeu du pari ne valent pas grand-chose. En quelque sorte, Shakespeare oppose lucidité et « ludicité », comme le fait Roger Ascham dans *Toxophilus* (1545). Selon Ascham, celui qui joue aux dés « loseth his tyme, he loseth quycknes of wyt, and all good lust to other thinges ». À l'inverse, « Shoting is a peynfull pastime, wherof followeth health of body quiknes of witte, abilitie to defende our cuntrye, as our enemies can beare recorde²³ ». La Fortune aveugle accompagne les dés, tandis que le tir à l'arc exerce les facultés mentales et physiques, et l'adresse dépend d'un entraînement soutenu : c'est une activité noble où le hasard n'a pas sa place. Shakespeare utilise une fois encore la forte valeur connotative du jeu de dés lorsque les Français prennent conscience de leur déroute : « *O méchante fortune ! [...]* Be these the wretches that we played at dice for ? » (IV.v.6-9, dans la version Folio de la pièce).

La pièce commencée sous le signe du jeu s'achève de la même façon, sur une note toutefois plus frivole :

If I could win a lady at leap-frog, or by vaulting into my saddle with my
armour on my back, under the correction of bragging be it spoken, I
should quickly leap into a wife.
(V.ii.134-137)

Le jeu de saute-mouton a remplacé le combat de coqs, mais il s'agit toujours d'y gagner, comme le royaume de France au début de la pièce : « to win your right ». On voit ainsi qu'*Henry V* offre une possibilité d'approche complexe de l'*Homo Ludens*, conception de l'homme qui a déjà été étudiée par la critique.

Cette pièce historique n'est qu'une illustration de l'utilisation par Shakespeare du motif ludique, mais elle est édifiante à bien des égards : comme dans d'autres cas, Shakespeare s'approprie un vocabulaire spécifique et fortement connotatif pour en utiliser toutes les variantes en un langage imagé dont la symbolique est

²³ Roger Ascham, *Toxophilus* (1545), éd. W. A. Wright, Cambridge, C.U.P., 1904, p. 25 et p. 22.

immédiatement perceptible et comprise. Le tour de force réside dans l'utilisation habile d'une métaphore filée qui donne ainsi une unité figurative à la pièce, sans pour autant la dénaturer.

Guillaume WINTER
Université d'Artois